SAM-SESSION

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

Ausgabe 03
(186)
Mai/Juni 2001

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis/Impressum	*2*	*Erfahrungsbericht MB02 Teil 2*	*9*
SCENE+ Inhaltverzeichnis	*3*	*Future Shocks*	*12*
Vorwort	*4*	*+D System Files*	*18*
Leserbriefe	*5*	*Spectrum Keypad*	*19*
News inKürze	*6*	*Tips + Tricks*	*20*
PC-Witze	*6*	*SINTECH-Verkaufsliste*	*24*
Stars im Internet	*7*	*PC zu verschenken*	*99*

Last Minute Nachrichten

Auch diesmal kommt das Heft sehr spät und wiedermal muss ich die Schuld LCD in die Schuhe schieben. Aber wir versuchen, dies aufzuholen, also nicht wundern wenn die nächste Ausgabe schon ziemlich bald kommt. Kommentare, Leserbriefe und Artikel sind deshalb möglichst schnell einzureichen, damit sie in der nächsten Ausgabe plaziert werden können..

Impressum

Der Spectrum-User-Club, vormals bekannt als Spectrum-User-Club Wuppertal, ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION und SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Beiträgen der Redaktion wie auch der Leser. Alle Leser sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB02 oder MS-DOS (Word oder reines Textfile) bzw. handschriftlich, per e-mail oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC	: Thomas Eberle, Gastäckerstr. 23, D-70794 Filderstadt Telefon: 0711/775033
Redaktion ASC	: Leszek Chmielewski Daniel, Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien Telefon: 0043-(0)1/2723463
Druck und Heftung	: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise	: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Internet	: SUC: http://www.sintech.online.de, e-mail: sintech@online.de ASC: http://www.lcd-one.da.ru, e-mail: lcd@chello.at

Wie wird man Mitglied

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ kosten zusammen DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Wer die Kassettenausgabe beziehen will, muss einen Zuschlag von 1,00 DM/Ausgabe bezahlen. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 3205069, BLZ 38070724 Deutsche Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst die volle Adresse angeben.

Inhaltsverzeichnis SCENE+ 44 2001 by LCD

Spiele:

Genghis Khan
Strategie/Kriegsspiel bei der es um eroberung und „vereinigung" einiger Provinzen geht. Sehr schönes Spiel welches in der „Missing in Snaption" Liste war. Steuerung: Q,A,O,P,Space

Curro Jimenez
Amerika zur Zeit des unabhängigkeitskrieges, mit einem feuerstarkem Waffensystem ausgestattet, metzelst Du alles nieder was sich Dir in den Weg stellt. Später kann man sogar noch auf einem Pferd Hindernise überspringen. Steuerung: Q,A,O,P,Space

Atrog 1-3

Beat´em up, also ein Prügelspiel im stil von Renegade. Prügelt Euch mit Vikingern. Wenn Ihr erfolgreich wart, bekommt ihr passwörter für Teil 2 und 3. Steuerung: Q,A,O,P,M

Demos:

Baker 128: Dr Who Intro im ATTR Modus, schaltet den Fernseher auf S/W um.
Total Hooy: Eines der Demon von Forever 2e3 2nd.
Crazy Clock: Schöner AY Soundtrack mit Samples.
Manga 128: Farbige Delta Animation, meine erste!
FA: Die letzten 48K Teile des Gigademos.

Vorwort

Liebe Spectrum-Freunde,

bisschen spät, die SUC-SESSION, das mögen manche denken. Es entsteht schon fast der Eindruck, wir wollen das Magazin nicht mehr herausbringen...19 Jahre Spectrum usw. Das ganze Katzengejammer eben.
Mitnichten, natürlich wollen wir weitermachen mit dem Magazin, ich habe mich sogar mit einigen Verbesserungen rumgeschlagen, eine davon ging das letzte Mal in die Hose. SORRY FÜR DIE VIEL ZU KLEINE SCHRIFT. Ich hatte auch meine Zweifel als ich das Heft zum Copy-Shop gab und dann war es eben zu spät. Ich hatte die kleine Schrift von Wolfgang übernommen, der ebenfalls ein Magazin herausbringt. Nur er bedruckt eben gleich A5, während ich A4 Seiten bedrucke und dann verkleinere. Durch die Verkleinerung ist nun meine Schrift noch einiges kleiner gewesen als gedacht und damit ging der Effekt der besseren Lesbarkeit total in die Hose. Nun den, niemand von Euch hat sich beschwert, wahrscheinlich weil ihr alle froh wart auf der gleichen Seitenzahl viel mehr Text zu bekommen (die Alternative dazu ist, das keiner das Heft gelesen hat, aber das will ich nicht hoffen). Diesmal habe ich aber das neue Konzept komplett umgesetzt, einige Designänderungen vorgenommen und ab jetzt ist auch Schluss mit der Titelseite auf Corel Draw, dem Heftinhalt in Pagemaker und dem Impressum zu guter letzt vom Spectrum mit dem DTP-Paket. Ab jetzt kommt die ganze SUC-SESSION aus einem Guss, sprich Pagemaker macht alles. Wurde auch Zeit.

In diesem Monat sind wir in einem besonders frühem Sommerloch, was eure Leserbriefe angeht. Ein Kommentar kam von George Athanasopoylos, der es gut fand das wir einige Artikel auch in Englisch bringen. Die Diskussion um ein englisches Magazin hatten wir schon mal und ich will auch hier nicht von vorne anfangen. Momentan gibt es auf dem englischen Markt kein einziges regelmässiges Magazin mehr (wogegen wir in Deutschland 2 Stück haben) aber trotzdem würde die SUC-SESSION auf Englisch einfach keinen Sinn machen. Nicht nur weil wir die deutschen Mitglieder wohl vergraulen würden, sondern einfach weil die Engländer sich irgendwie immer noch schwer tun, ein Produkt aus dem Ausland zu bestellen. Jüngstes Beispiel ist das Magazin „Desert Island Disks“ das zwar in Englisch war, aber in Dänemark produziert wurde. Trotz einer englischen Vertriebsadresse konnte sich das Magazin nicht durchsetzen, mittlerweile wurde es aus verschiedenen Gründen eingestellt. Also, die SUC-SESSION bleibt deutsch, einige Infos werden aber ins englische übersetzt. Trotzdem „thanks for your e-mail, George“.

Nun, trotz fehlender Leserbriefe konnte ich das Magazin mit vielen anderen interessanten Artikeln füllen, wobei trotzdem die fehlende Fülle einer der Gründe für das späte Erscheinen der SUC-SESSION ist. Ein anderer Grund ist mal wieder der LCD, der seine SCENE in letzter Zeit immer 2 Wochen nach dem „allerletzten“ Termin abgibt...Lieber LCD, wenn Du das nicht in den Griff bekommst, werden alle Deine Computer ausser dem Specci beschlagnahmt und erst wieder zum Versenden der fertigen SCENE + freigegeben. Das heisst natürlich dass Du alle Programme auf der SCENE selber schreiben musst, weil Du ohne Internet keine neue Software besorgen kannst und das wiederrum bedeutet besonders lange Abendstunden.... also überleg es Dir...

Derweil allen viel Spaß mit diesem Heft und der zugehörigen Diskette/Kassette

Thomas

Leserbriefe

Ein bisschen was kam doch von euch. Zum einen war da die E-mail von George, zum anderen auch diverse Dinge:

Ingo Truppel fragt:
Hallo Thomas, ich bin am Schreiben eines Betrages (mit Fotos ...). Ich habe aber noch ein Problem: Wie drucke ich über die Printerschnittstelle des MB02+. Ich habe die Befehle LPRINT und LLIST probiert (angeschlossen war ein Tintenstrahler, der auch EPSON Emulation hat) es kam nichts. Ich habe dann den Code Print (Verzeichnis 3 der Systemdisk) geladen, aber es kam auch nichts. Gibt es irgendwo eine Beschreibung, wie das Drucken geht - im MB02+ Handbuch habe ich nichts gefunden.
Grüße aus Potsdam
Ingo.

Hallo Ingo,
vom Prinzip her hast Du alles richtig gemacht. Man muss den Code installieren (also mit NEW „print" ausführen, nicht nur einfach laden) und dann LPRINT, LLIST oder mit einem Textverarbeitungsprogramm drucken. COPY geht natürlich nicht, dieser Befehl hat ja beim MB02 eine andere Funktion. Sollte das nicht funktionieren, ist entweder ein Defekt am Kabel oder aber der Drucker ist nicht kompatibel (so z.B. mein Tintenstrahl-Drucker). Die Funktionsweise an sich haben wir aber schon mit Dirks Laserdrucker und meinem Nadeldrucker oft probiert, das funktioniert schon.

Lothar Ebelshäuser hat folgende Kleinanzeige:
Suche : Je einen ZX 81 und ZX Spectrum Emulator für einen 386er PC unter Windows 3.1 auf Diskette.
Wer hat Erfahrungen mit dieser Anwendung.Vielleicht gibt es auch noch das ein oder andere Clubmitglied, das mir Programme für diese Emulatoren zusenden kann
Lothar Ebelshäuser, 53925 Kall – Scheven, Am Alenberg 33, Tel./Fax: 02441/779071
E-Mail : l.u.m.ebelshaeuser@t-online.de

Unter unseren Lesern befindet sich auch der bekannte Coder „GASMAN". Seine Pondlife-Demo hatten wir ja auch schon auf der SCENE. Nun hat er noch einen versteckten Part eingebaut, den man nun aufrufen kann:
Well, it's been around for a month now, so I guess it's time to tell you about the secret part in Pondlife...
In the kaleidoscope part, type „85pandapacketofrolos".
Enjoy :-) Gasman

Ich denke das kann jeder verstehen. Thanks Gasman.

Wir wollen natürlich nicht, das die Leserbriefe irgendwann ganz von hier verschwinden. Also schreibt uns, und wenn ihr gerade keinen Stift zur Hand habt, wie wäre es dann mit einer E-Mail: sintech@online.de

News in Kürze

DID – Rest in piece

Das in Dänemark produzierte Magazin "Desert Island Disks" sollte eigentlich mittlerweile auf CD erscheinen, tut es aber nicht. Stattdessen hat sich Michael Bruhn als Herausgeber entschlossen, das englischsprachige Magazin komplett einzustellen. Der Grund ist die nicht gerade positive Resonanz darauf, das Magazin auf CD erscheinen zu lassen, auf der anderen Seite diemangelnde Zeit, um das Magazin in der bisherigen Qualität (Farbdruck) weiterhin in Papierform erscheinen zu lassen. Ein weiterer Grund ist aber auch das einer seiner Schreiber aufgehört hat, womit sich der Inhalt des Magazins sowieso drastisch verkürzt hätte. Michael lässt sich die Option offen, irgendwann das Magazin wieder aufleben zu lassen, wenn es einfachere technische Möglichkeiten gibt, das Magazin zu produzieren. Bis dahin arbeitet er fleissig weiter an seiner Website, Wettbewerben im Internet und er bietet sich auch an, an einem anderen Magazin mitzuarbeiten (sollte mal wieder eines Erscheinen).

1st International Sinclair and Sam Days erfolgreich

Das Treffen im holländischen Stein/Urmond war ein voller Erfolg. Immerhin 40 Leute fanden sich ein und obwohl diese Zahl unter den Erwartungen blieb, ist es doch ein Start auf den sich aufbauen lässt. Leider war die SUC-Redaktion selbst verhindert, so dass wir noch auf einen Artikel von einem unserer Leser hoffen, um darüber zu berichten.

PC-Witze ... Darüber lacht der Spectrum-User

Kundendienst: „Guten Tag, ZComm Kundendienst, Meier?"
Kunde: „Ich habe eben Windows 95 installiert."
Kundendienst: „Und?"
Kunde: „Ich hab ein Problem."
Kundendienst: „Sagten Sie doch schon..."

Bei der Microsoft Hotline:
Anrufer: „Seit ich die Windows98-Beta installiert habe, stürzt
Office `97 laufend ab."
Hotline: „Wir hatten hier das gleiche Problem."
Anrufer: „Und was haben Sie gemacht?"
Hotline: „Wir haben die Beta ein zweites Mal installiert." Anrufer:
"Gut, dann versuche ich das jetzt auch.
Eine Stunde später...
Anrufer: „Jetzt läuft bei mir gar nichts mehr!"
Hotline: „Bei uns auch nicht..."

Stars im Internet

Die Sterne leuchten wieder im Internethimmel, ganz besonders weil LCD mir ein paar Adressen geschickt hat, damit ich diese Reihe fortführen kann.

http://www.z88forever.org.uk/zxplus3e/
Auf dieser Seite wird der Spectrum +3 ins 21. Jahrhundert geführt. Es handelt sich dabei um die Bauanleitung für einen Spectrum +3 mit Harddisk-Anschluss. Das entsprechende ROM kann man herunterladen. LCD ist schon am bauen und wird sicherlich über erste Erfahrungen berichten. Derweil findet man auf dieser Homepage alle Antworten zu Fragen, die aufkommen können.
Das Projekt ist aber noch nicht beendet, es wird ständig erweitert und z.B. das ROM verbessert. Bastler mit +3 sollten unbedingt mal reinschauen.

http://www.horacesp.f2s.com/
Spanische Seite auf der ich nicht viel verstehe. Es handelt sich aber wohl um eine sehr aktive Usergruppe oder aber einen User der sehr bemüht ist eine Usergruppe aufzubauen.
Interessant auf Seiten die man nicht versteht sind aber immer noch die Downloads. Hier haben wir ein umfangreiches Verzeichnis an Programmen, von denen ich noch nie etwas gehört habe. „The A-Team" kenne ich z.B. zwar als Fernsehserie, aber ein Spiel dazu kenne ich nicht. Auch das Abu Simbel eine Fortsetzung bekommen hat, war mir bis dato unbekannt oder „Freddy Hardest in South Manhattan"! In Spanien wurde sehr viel Software für den Spectrum geschrieben und hier ist endlich die Seite auf der man sie bekommt. Verschiedene Formate sind ebenso erhältlich wie auch verschiedene Versionen für die unterschiedlichen Rechner (48k, 128k, +3). LCD wird die Seite sicher durcharbeiten und einige Werke auf der SCENE + veröffentlichen, aber trotzdem empfiehlt es sich mal reinzuschauen den die Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden und was LCD z.B. nicht gefällt kann ja anderen gefallen. Außerdem gibt es auch einige PC-Konversionen von Spectrum-Klassikern zum Download. Spanisch-sprechende User haben hier trotzdem Vorteile.

Nombre:
Aventura Espacial, La

Compañía de software:
Aventuras AD

Año: 1990

Tipo: Aventura Conversacional

DESCARGA

Comentario	Modelo de Spectrum	Tipo de carga	Formato del archivo	
1ª Carga	48K	ROM	TAP	
2ª Carga	48K	ROM	TAP	

http://emuzone.metropoli2000.net/
Nochmal eine spanische Seite (wenn wir gerade dabei sind) aber viel internationaler gestaltet. Hier geht es auch nicht nur um Spectrum, auch viele andere Systeme sind vertreten. Aber was gibt es den spezielles für den Spectrum? Auch hier werden (übrigens auch für die anderen Systeme) die Programme spanischer Softwarehäuser zum Download bereitsgestellt. Zwar wird hier auf die Beschreibung der Programme verzichtet, aber ich hätte es sowieso

nicht verstanden. Dafür gibt es eine ausführliche Historie und Anleitung zum „besten spanischen Spiel aller Zeiten“ (so die Bewertung einer Fachzeitschrift) LA ABADIA DEL CRIMEN. Wir werden über dieses Spiel sicherlich noch berichten aber vorab: Es sieht fantastisch aus, ist ein Action-Adventure nach Art von „The Great Escape“.

Zurück aber zum Inhalt dieser Seite: Es werden Emulatoren und Spiele angeboten. Selbst verschiedene Sprachversionen gibt es hier zum Teil. Die Sprache stellt auf dieser Seite sowieso kein Hindernis dar, alle Erklärungen sind sowohl in Spanisch als auch auf Englisch. Leider hat das wichtigste bei mir nicht geklappt: Der Download. Es gingen zwar alle möglichen Werbefenster auf, aber die Spiele habe ich immer noch nicht. Man kann es ja mal probieren.

http://demos.speccy.cz/

Von Spanien jetzt nach Tschechien. Auch hier erwartet uns ein Archiv zum Download von Spielen und auch Demos. Vor dem Download findet man wichtige Informationen zu dem Programm, z.B. welche Mindestkonfiguration man braucht (48k, 128k, Pentagon) und auch welche Steuerung verwendet wird. Das Archiv befindet sich noch im Aufbau, auch weitere Besonderheiten wie ein Hardware-Archiv sollen folgen. Dennoch, sucht man ein bestimmtes Programm, könnte man hier fündig werden.

http://www.wynne91.fsnet.co.uk/

Das Projekt auf dieser Seite heisst SpeccyBOB. Es beschreibt die Entwicklung eines neuen Computers, der sowohl PC-Elemente als auch Spectrum-kompatibilität vereinen soll. Alle sind dazu aufgerufen, auf der Seite Vorschläge zu machen was noch verbessert werden muss oder selbst Hardware-Hilfe anzubieten.
Die Fertigstellung des Projekts ist möglich, schliesslich gibt es ja auch den Sprinter, der ähnliches verspricht wie SpeccyBOB.

Das wars also fürs erste. Gerne reviewe ich hier noch mehr Seiten, wenn ihr mir Adressen nennt.
Te

Erfahrungsbericht zum MB02+, 2.Teil: Spectrum +2

Nachdem ich feststellen mußte, daß der +2A/+3 nur bedingt kompatibel bezüglich für das MB02+ optimierter Software ist insbesondere was die Unterstützung der DMA-Funktionalität angeht, habe ich mich entschlossen, meinen +2A gegen einen +2 einzutauschen. Damit habe ich erste Erfahrungen mit dieser Spectrum-Generation sammeln können.
Zunächst konnte ich feststellen, daß das Gerät die britische Tonnorm unterstützte (6,5MHz Bild-Ton-Abstand). Die bei uns geltende CCIR-Norm schreibt jedoch 5,5MHz Bild-Ton-Abstand vor. Die Frequenz wird von IC11 erzeugt, das frequenzbestimmende Bauteil ist ein LC-Serienschwingkreis L5. Da der Spulenkern bereits eingedreht war (niedrigstmögliche Frequenz eingestellt), mußte der dazugehörige Kondensator vergrößert werden. Ein Scheibenkondensator von 22 bis 47pF - zwischen Pin 1 (Masse) und 7 von IC11 geschaltet - schafft den gewünschten Erfolg. (Bild 1).

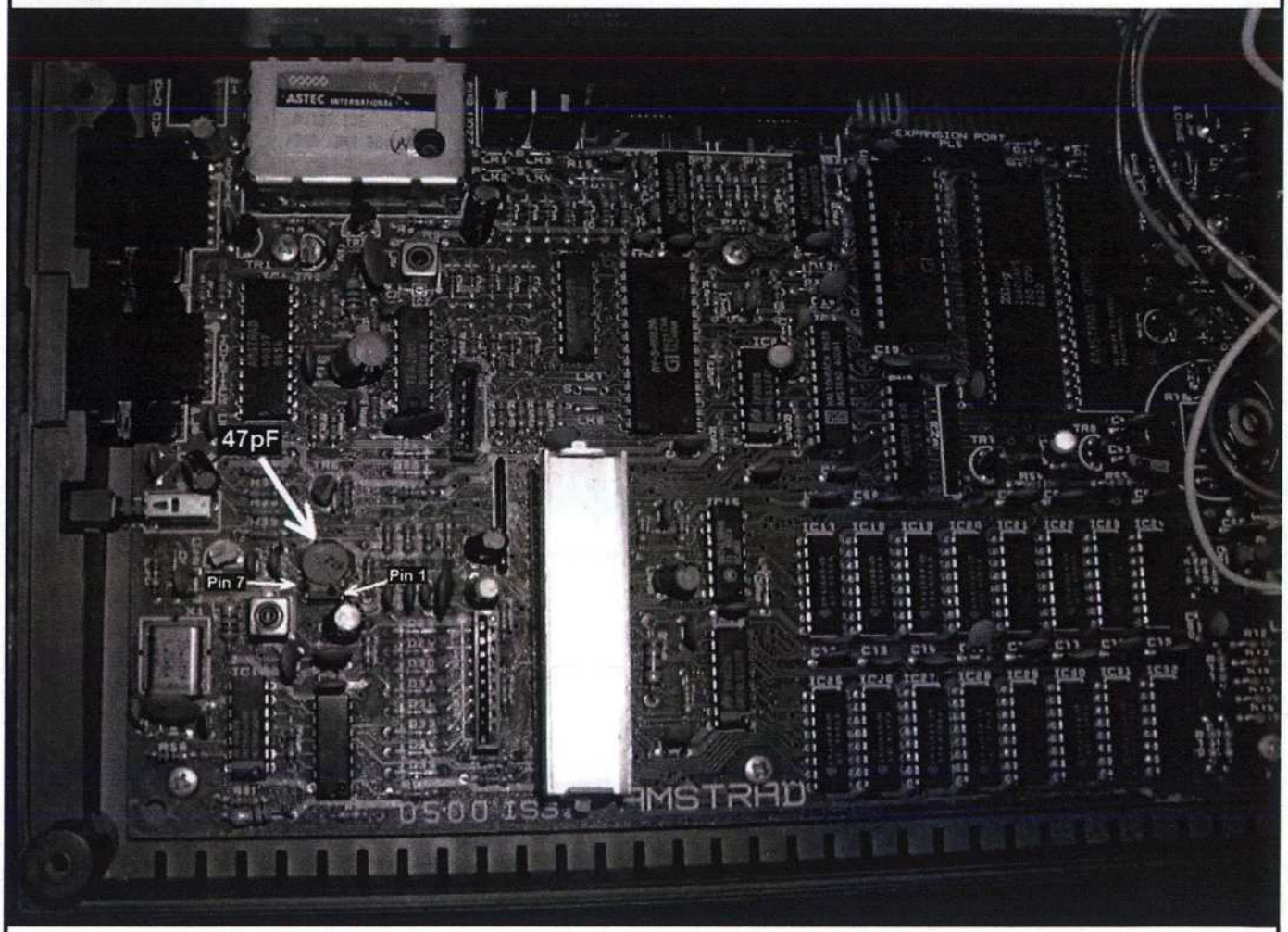


Bild 1: Lage des Audiomodulators

Danach kann bei abgenommener Tastatur und angeschlossenem und exakt auf den Spectrum abgstimmtem Fernsehgerät mittels L5 auf minimales Rauschen/Störgeräusch abgestimmt werden (Vorsicht! Ein ungeeigneter Schraubenzieher kann den Ferritkern zerbrechen!).

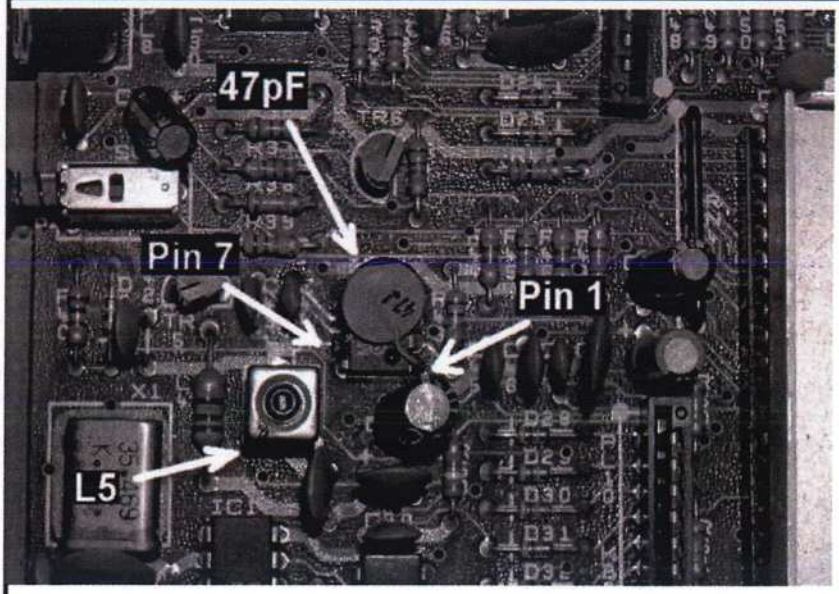


Bild 2: Detailansicht aus Bild 1

Nun ist der Speccisound auch über den Fernseher zu hören. Es zeigte sich jedoch, daß der Ton von recht heftigen (50Hz-)Störungen überlagert war. Diese Störungen waren auch über eine an die Audi-Ausgangsbuchse angeschlossene Aktivbox zu hören, stammte also nicht von der TV-Ton-Strecke. Die weitere Suche zeigte, daß die Störungen vollständig verschwanden, wenn das Kabel zum Kassettenteil des +2 abgezogen wurde. Messungen mit einem Oszilloskop zeigten wilde Schwingungen am weißen Draht (Play) im 50Hz Takt. Ein Kondensator von 1nF vom Schaltkreispin nach Masse (siehe Bild 3) sowie ein 100Ohm-Widerstand in Reihe zum weißen Draht konnte die Schwingungen vollständig beseitigen.

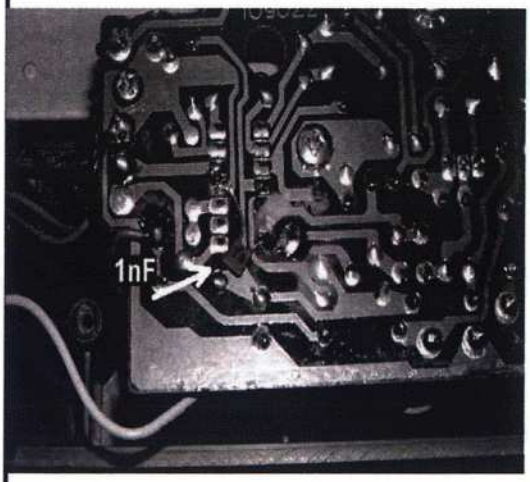


Bild 3: Lage des 1nF Kondensators, der 100 Ohm Widerstand befindet sich auf der Bestückungsseite in Reihe zum weißen Draht

Reststörungen kommen nun noch daher,daß der Verstärker des Kassettenteils auch bei nicht betätigter Taste (Motor steht) mit voller Verstärkung arbeitet und Rauschen und Brummen auf das Gesamtaudiosignal addiert. Letzte Rettung brachte schließlich der zusätzliche Einbau eines 5V-REED-Relais, dessen Spule parallel zum Motor des Kassettendecks und dessen Arbeitskontakt in Reihe zum weißen Draht geschaltet wurde. Nun ist der Verstärkerausgang des Kassettenteiles nur noch dann mit der Hauptplatine verbunden, wenn der Motor läuft und der Störabstand ist maximal (Bild 4).

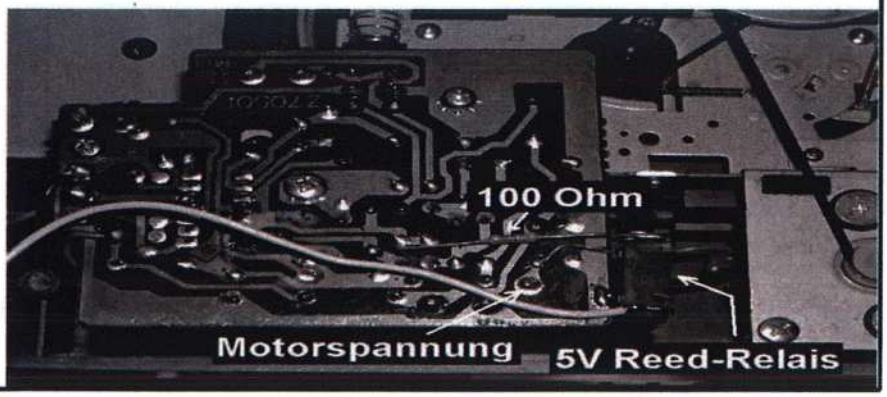


Bild 4: die optimale Variante mit Reed-Relais

Die letzte wichtige Änderung am Originalzustand bestand darin, daß die Beschaltung der Video-Ausgangsbuchse so verändert wurde, daß ein normgerechter Anschluß an ein Fersehgerät mit RGB-tauglicher (!) SCART-Buchse möglich wurde (inkl. Schaltspannung, RGB-Eintastsignal und (Mono-Audiosignal). Dazu sind folgende Brücken auf der Hauptleiterplatte hezustellen bzw. zu entfernen (siehe Bild 5):

LK1 ... nein (V-Sync auf Pin 5)
LK2 ... nein (12V über R9 (1kOhm) an Pin 1)
LK3 ... ja (+12V über R15 (820Ohm - war nachzubestücken) an Pin 5)
LK4 ... ja (FBAS an Pin 1)
LK7 ... nein (Bright an Pin 3)
LK8 ... ja (Audio an Pin 3)

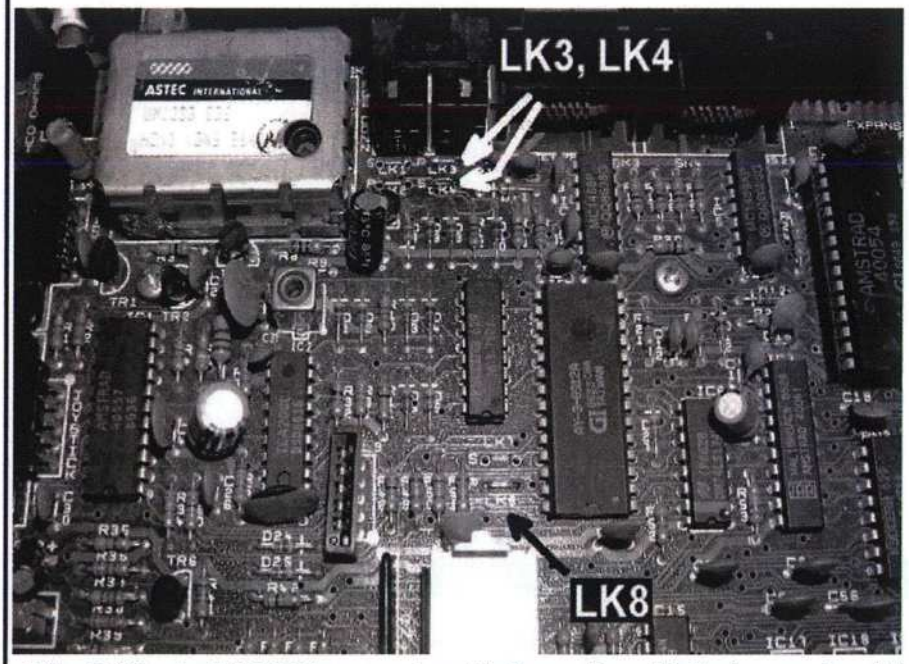


Bild 5: Lage der Brücken für RGB-Video-Out

Für R15 sind 820Ohm zu bestücken. Das Kabel von der Videobuchse des +2 zur SCART-Buchse des TV ist folgendermaßen zu beschalten:

Nr.	Specci-Pin	Scart-Pin	Kabeltyp	Bemerkung
1	1	20	geschirmt	FBAS
2	2	17	Schirm	Masse FBAS
3	3	2,6	geschirmt	Audio
4	2	4	Schirm	Masse Audio
5	4	16 und über 150 Ohm an 20	geschirmt	Austastsignal (Composite Synch)
6	2	18	Schirm	Masse Austastsignal
7	5	8	egal	Schaltspannung für Video
8	6	11	geschirmt	grün
9	2	9	Schirm	Masse grün
10	7	15	geschirmt	rot
11	2	13	Schirm	Masse rot
12	8	7	geschirmt	blau
13	2	5	Schirm	Masse blau

Dies ist die (von mir realisierte) optimale Beschaltung, sofern man geschirmtes Kabel (z.B. CONRAD (www.conrad.de) Bestellnummer: 60 5140-88 oder 606910-88) einsetzt, was für

lange Verbindungen auch zu empfehlen ist. Für kurze Kabel (<=1m) kann auch ungeschirmtes Kabel (z.B. Flachband) eingesetzt werden, jedoch sollte die Audioverbindung nicht direkt neben einer Videoverbindung liegen). Die Masseverbindungen (Nr.: 2,4,6,9,11,13) sind dabei nicht alle erforderlich, Verbindung 2,4 und 9 sollten aber vorhanden sein.
Der Stecker für den +2 kann ebenfalls von CONRAD (Best.-Nr.: 737909-88 (gerade) oder 737305-88 (gewinkelt)) bezogen werden. ImStecker wird es (vor allem bei den genannten geschirmten Kabeln sehr eng, aber mit etwas Improvisation klappt es.

Der zusätzliche Widerstand von 150Ohm zwischen Pin 16 und 20 des SCART-Steckers muß möglicherweise nicht bei jedem Exemplar bestückt werden. Er war erforderlich, da das Videosignal an Specci-Pin 1 erstaunlicherweise keinen Synchronsignalanteil enthielt.
Das so auf den Ferseher gebrachte Signal konnte in Bild- und Tonqualität vollständig überzeugen und stellt das beste dar, was ich je vom Spectrum sehen bzw. hören konnte.

Potsdam, den 21. April 2001

Ingo Truppel

FUTURE SOUNDS

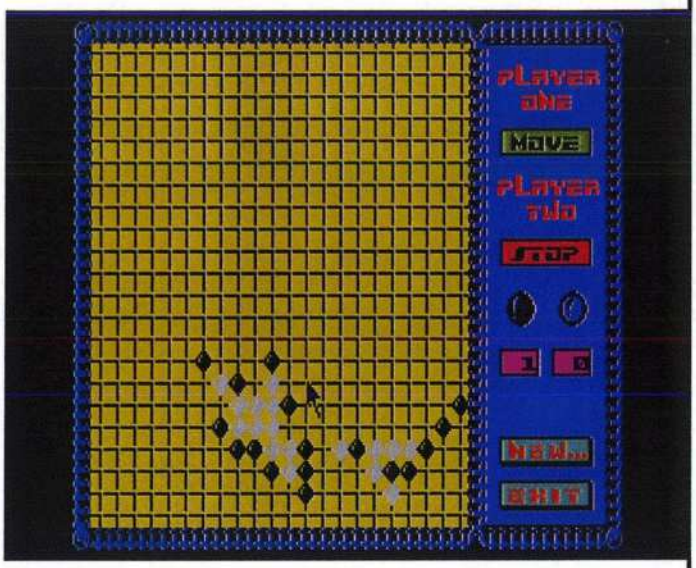
(English text to follow down here)
Es gibt immer noch jede Menge neuer Programme für den Speccy. Teils werden diese professional vermarktet, andere gehen einfach unter. Auf jeden Fall alles weit weg von uns, nämlich auf dem Riesen-Spectrum-Markt in der russischen Förderation.

In dem folgenden Artikel will ich euch einige Programme vorstellen, die ich mittels Emulator anschauen konnte. Aber ich will euch nicht nur den Mund wässrig machen. In der Tat wird es Zeit, das sich jemand um die Konvertierung dieser Programme kümmert. Gesucht werden daher interessierte User, die sich unter der Leitung von LCD diversen Projekten widmen um mehr Software für die SCENE+ zu bekommen. Vorteilhaft ist, wenn man sich mit der Materie, sprich Diskladeroutinen, schon auskennt, man kann es sich aber auch erst aneignen (TR-DOS werden sowieso die wenigsten beherrschen). Das Problem des Spectrums ist ja, das kein einheitliches Disksystem existiert. In Russland hat sich TR-DOS, die Weiterentwicklung von Beta-Disk als Standard durchgesetzt. Nun müssen diese Programme für Kassette, +D, MB02 und Opus konvertiert werden. Am besten mit einem Multi-Loader. In manchen Fällen wird das nicht möglich sein, das es bisher aber oft doch geklappt hat beweisen die vielen Programme aus Russland, die wir schon auf unserer SCENE+ hatten. Also, wer irgendwie sich zutraut, etwas zu diesem Projekt beitragen zu können, bitte bei LCD melden: lcd@chello.at .
Grundvoraussetzung sollte aber sein: PC für Emulatoren und Internetverbindung, Speccy128/+2 mit mind. 1 der genannten Diskettensysteme. Bitte, meldet euch. Ihr geht keinerlei Verpflichtung ein, ein Projekt zu Ende zu führen, oft ist es auch hilfreich, sich untereinander auszutauschen.

English introduction
There are still a lot of new games for the Spectrum available, but a lot of them come from the countries of Ex-USSR. We have a short look at the games, to show you that it might be worth spending a few hours and help in a cracking group to convert these games so we can publish them on the SCENE+. Our SCENE+ editor LCD will start the projects and any help is welcome

All you need is a PC with Internet access and Spectrum-Emulator (we suggest R80 or X128) and of course a Spectrum. You will have to learn how the loading routines work and then how to crack the games. However, it is not easy, but it is easier to do it inside a group. So if you want to help or even start to learn new things, contact LCD at : lcd@chello.at
Das erwartet euch:

Black Raven 2
Wir hatten schon über Black Raven berichtet. Es handelt sich dabei um ein Strategiespiel erster Güte. Man kann Soldaten oder Arbeiter erstellen, muss Minen ausbeuten, Wälder abholzen und natürlich Feinde besiegen. Bei Black Raven 2 geht das ganze in der Zukunft weiter. Natürlich mit viel mehr Möglichkeiten, Panzer, Flugzeuge und vieles mehr zu erstellen. Davon mal abgesehen, das jetzt schon viele den Kopf schütteln und das für unmöglich halten, muss ich noch anmerken, das das ganze noch von einem Sound untermalt wird, die Grafik gut wenn auch monochrom ist und die Spielgeschwindigkeit selbst bei Unmengen von Sprites nicht geringer wird. Hier ist ein Meister am Werk gewesen: COPPERFEET!

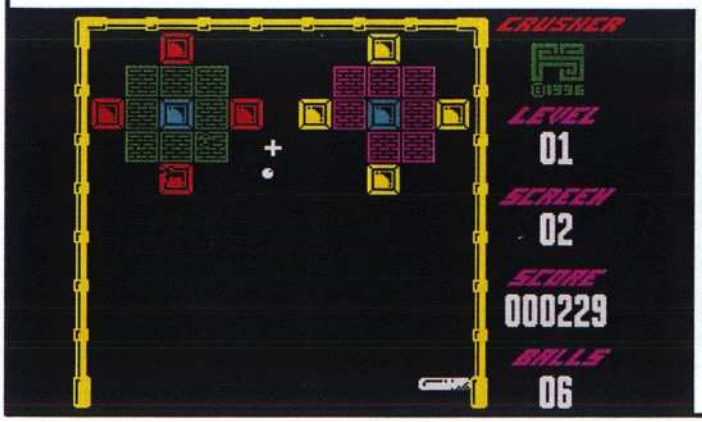


Brain
Scheinbar gibt es einen Riesenmarkt für Strategie/Brettspiele. Hier muss man von einem Eckpunkt ausgehend die Farbe wählen, die als nächstes gelöscht werden soll. Es werden dann alle Steine dieser Farbe gelöscht, die direkt an den Eckpunkt oder andere freigelegte Felder angrenzen. Durch geschicktes Auswählen der Farben muss man versuchen, mehr von dem unter den Feldern versteckten Bild freizulegen, als der Computer. Ich hab es nicht geschafft. Auch hier ist das Spiel von einem guten Sound untermalt.

6inLine
Dieses Spiel ist quasi 4 Gewinnt in einer grösseren Dimension. Die Steine können frei gesetzt werden, dafür müssen es aber eben statt 4 gleich 6 Steine sein, die waagerecht, senkrecht oder diagonal zueinander stehen. Fetziger Sound und ein 2 Spieler Modus runden das ganze ab.

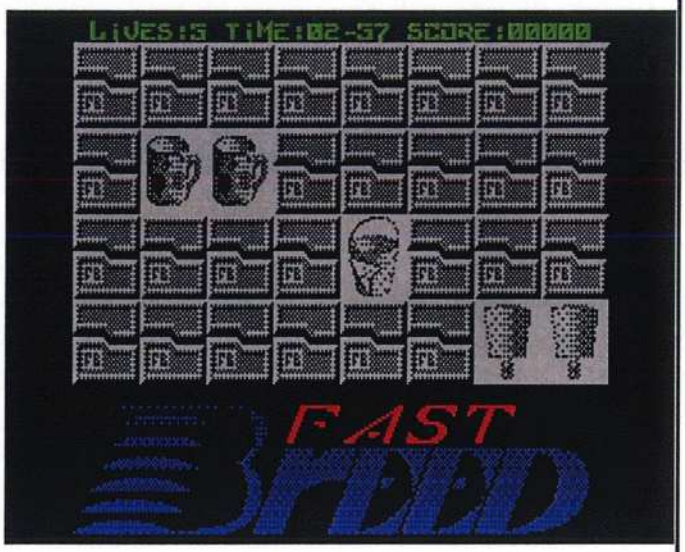
Clickmania
Und noch ein Farben-Brettspiel. Ich muss aber dazusagen, dass alle diese Spiele sehr interessant sind und Spass machen. Diesmal muss man auch wieder Felder löschen, allerdings kann man ein einzelnes Feld nicht anklicken. Man muss also eine Farbe anklicken, die aus mind. 2 Feldern aneinander besteht. Diagonal gilt nicht, die Verbindung muss Seite an Seite sein. Löscht man Felder, fallen die anderen herunter, und zwar von oben nach unten und sie rücken auch von rechts nach links, wenn die ganze Reihe leergeräumt ist. Ziel ist klar, der Bildschirm muss leer werden. Freie Sicht auf das Bild darunter. Schwer machen es einem da Steine, die nicht anzuklicken sind. Dafür sind in anderen Feldern Raketen und Bomben, aber wie kriegt man die Bombe zum Stein... kniffliger als man denkt.

Crusher
Breakout/Arkanoid-Clone ohne



besondere Extras. Mit einem Schläger und einem Ball muss man eine Mauer beseitigen. Jedesmal wenn der Ball auf die Mauer trifft, verschwindet ein Stein.

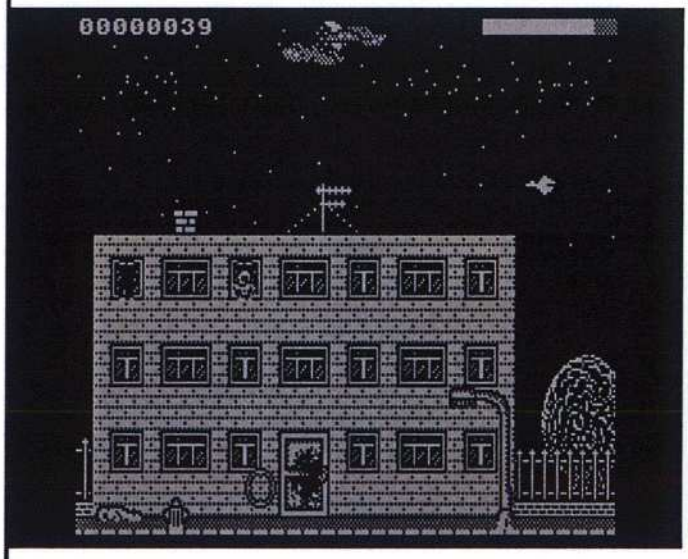
Fast Breed
Das gute alte Memory in neuer Aufmachung. Zwei gleiche Bilder müssen unter verdeckten Karten gefunden werden. Leider nicht sehr abwechslungsreich, aber guter Sound.



Full Shit
Leider erst mal nur eine Demo dieses Spiels. Hektische Musik und gute Grafik überzeugen aber. Worum es geht, konnte ich leider nicht rausfinden, aber der Screen ist doch gut, oder?

Gravity
Nettes Spiel mit Raumschiff, das gegen die Anziehungskraft kämpft. Gleichzeitig müssen auch noch eine Gegner besiegt (beschossen) werden, die den Weg zum Ziel behindern.

Gunman
Mouse-Fans aufgepasst. Dieses Spielprinzip ist noch nicht ganz so oft auf dem Spectrum umgesetzt worden. Auf dem Bildschirm erscheinen verschiedene Gegner, die einen teils aus dem Fenster heraus beschiessen. Man sollte schneller sein als die. Als besonderes Extra hat man hier auch eine Maus-Steuerung eingebaut. Ohne die ist es sowieso kaum zu schaffen.



Headball
Sehr lustig. Quasi Volleyball, aber nur mit dem Kopf und nur 1 gegen 1. Macht irre Spass, hat super Grafik und einen Ohrwurm-Sound. Klar, die 2-Spieler Option ist auch wichtig. Verschiedene Bälle mit unterschiedlichem Verhalten (Vom Medizinball bis zum Luftballon) erhöhen den Unterhaltungswert. Leider sind alle Optionen in Kyrillisch und daher für mich unlesbar. Ich bin aber der Meinung, das es sogar einen Turniermodus gibt. Naja, jedenfalls konnte ich herausfinden, wie das Einzelspiel geht und das war schon gut.

Home Iseland Dizzy
Die Russen haben ja schon mehr Dizzy-Clones erschaffen als Codemasters selbst. Aber auch dieses Programm kann überzeugen und gibt noch manche Rätselstunde ab. Wozu ist nur dieser Apfel...??? Wie das Original beinhaltet auch dieser Titel gute Grafiken und einen unterhaltsamen Sound. Leider sind die Spieltexte in kyrillisch, aber man kann trotzdem der Handlung folgen.

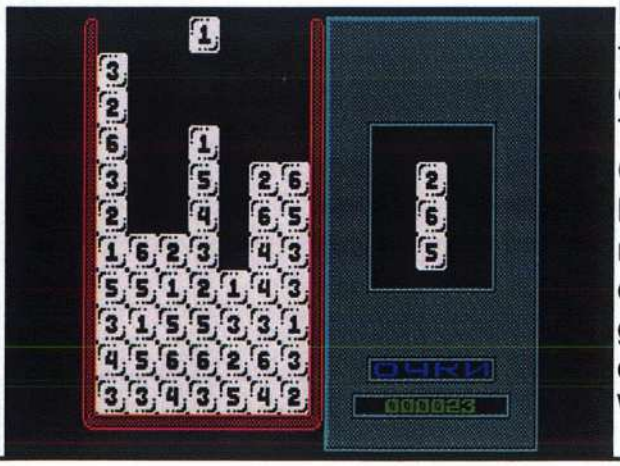
Homer Simpson in Russia
Ein Denk/Kombinationsspiel in der Art wie Dizzy. Die Perspektive ist anders, man sieht alles von oben und kann in alle Richtungen laufen, das Prinzip bleibt aber dasselbe, man muss Gegenstände finden und an der richtigen Stelle einsetzten. Sehr schwer spielbar ohne russische Sprachkenntnisse, da man so Hinweisen nicht folgen kann. Grafik ist durchschnittlich und ein abwechslungsreicher Sound begleitet das Spiel.

Jackals
Strategie wie Black Raven oder WARCRAFT auf dem PC. Man leitet die Geschicke eines Volkes, setzt Soldaten und Arbeiter ein und muss eine glanzvolle Zivilisation aufbauen. Leider scheiterte es bei mir an der nicht vorhandenen Anleitung, aber mit etwas mehr probieren findet man schon alles raus. Immerhin, Wälder abholzen hab ich gleich geschafft... Die Grafik ist zwar farbig, aber Black Raven kam mir trotzdem besser vor. Die Steuerung ist etwas ungenau, mit Maussteuerung kann das aber besser sein. Der Sound ist ganz angenehm und untermalt das Spiel.

Kill PC2
Nicht alles was aus Russland kommt ist wirlich gut. Kill PC 2 ist so ein Negativ-Beispiel um das man sich auch nicht gross bemühen muss. Kleine Männchen tanzen über den Screen (zu aggressiver Techno-Musik) und mit einem Steuerkreuz muss man sie abschiessen. Langweillig.

Kill PC3
Und weiter geht's mit der Aufarbeitung alter Spielprinzipien, alles natürlich aktuell verpackt. Man muss die Welt also von PC-Usern befreien. Diesmal in Form kleiner Punkte und das Spielprinzip ist ziemlich von Asteroids kopiert. Immerhin, etwas besser wie der Vorgänger aber immer noch schnell langweillig.
Bei beiden PC-Killern war es mir nicht möglich, einen Snapshot-Screen zu machen, weil beide mit dem 2. Screen arbeiten, d.h. es werden ständig 2 Bildinhalte gewechselt. Entweder hatte ich also die eine Hälfte oder die andere. Dadurch werden zwar interessante Effekte erzielt, aber man kann eben kein Bild davon machen (selbst mit einem Foto würde es nur bei längerer Belichtungszeit gehen, und da es sehr schnelle Spiele sind, würde sich dann wieder zu viel bewegen).

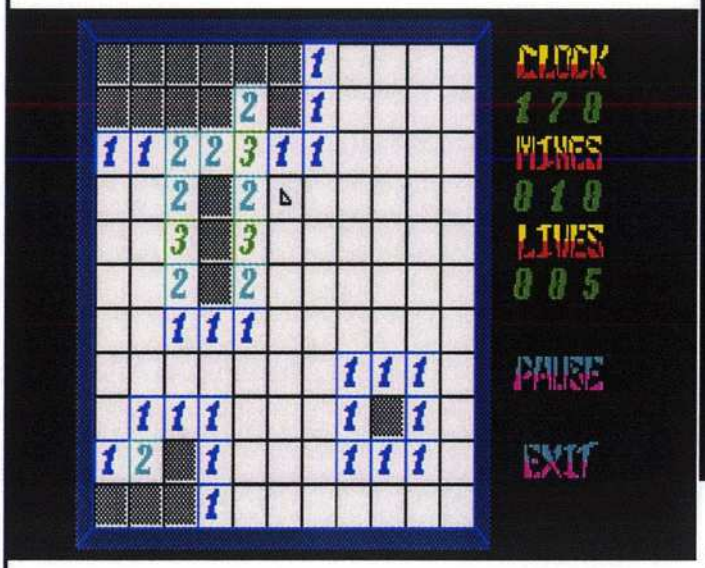
Magic Blocks



Einfacher Tetris-Clone. Man muss die gleichen Würfel-

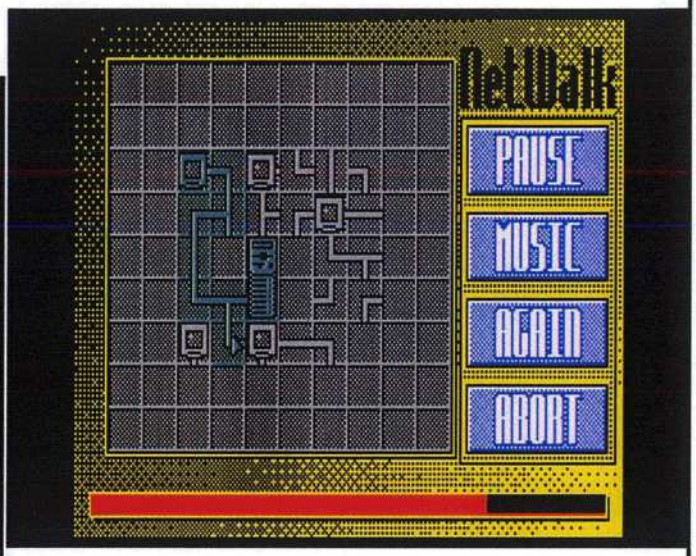
zahlen zusammenbringen. Immer 3 gleiche Zahlen lösen sich auf. Ob es auch noch anders geht, konnte ich nicht herausfinden. Leider etwas zu schnell, zumindest für mich.

Minelayer
Der Minenleger ist wohl eines der besten Dinge, die uns Windows gebracht haben. Nun, hier ist mal wieder eine Spectrum-Version, mit netter Music und als Belohnung gibt es bei jedem überlebten Level ein nicht jugendfreies Bild zu sehen.



Mechwars
Strategiespiel bei dem ich mangels russisch-Kenntnisse nicht allzu weit kam. Hier müsste zum Crack wohl auch noch eine Übersetzung her. Aber das Spiel selbst sieht sauber programmiert aus, mit vielen Farben aber leider keinem Sound.

Netwalk!
Was für Netzwerkspezialisten. Vernetze einige PC´s (oder Speccies mit Interface 1). Das ist nicht einfach, den man hat nur ganz bestimmte unflexible Kabelteile die man durch drehen so zusammenbringen muss, das wirklich alle Rechner am Netz sind. Denkspiel mit guter Musik, Grafik und sogar Sprachausgabe (nur versteh ich nix).



Sextetris
Die Russen haben Tetris erfunden, klar das da auch eine XXX – Variante nicht fehlen darf. So schlimm ist es allerdings nicht, eher müsste es eigentlich Strip-Tetris heissen. Je erfolgreicher man ist, desto mehr Hüllen fallen. Achtung: Ohrwurm-Musik.

So, dies also als Appetitmacher, nun ist es an euch, dafür zu sorgen das die Spiele auch möglichst bald auf unseren Speccies laufen. Meldet euch bei LCD.
Te

+D System Files

(aus PD Power von Ramsoft)

Für das +D gibt es einige System-Files, einige wenige offizielle und andere die ge"hackt" und umprogrammiert wurden. Hier ist eine kurze Aufstellung was die unterschiedlichen Systeme leisten:

System 3a: Offizielle Ausgabe für ROM3. Keine Besonderheiten, nur empfohlen wenn die anderen Systemfiles versagen.
System 3b: Das am meisten verbreiteste. Offizelles release.
System 3d: Die letzte offizielle Version, sehr fortgeschritten. Unterstützt das neuere +D, weniger das Disciple. Das Netzwerk wird nicht unterstützt und es stürzt auch bei einigen m/c Laderoutinen ab. Dafür gibt es andere Programme, die nur mit diesem System laufen. Sollte man haben.
System 3b+: Hackerversion. Im Snapshot-Menu kann man 1 drücken um einen 48k Snapshot auf Kassette zu speichern, 2 für 128k und X um zum Programm zurückzukehren. Mit der Leertaste unterbricht man das laufende Programm ins Basic. Meiner Meinung nach das beste Systemfile.
System Genie: Für Disciple. Beinhaltet den berühmten Debugger „Genie" (bekannt vom Multiface). Sehr wertvoll für Programmierer.
System Infinity: Spezielle Version für Disciple (von Ramsoft)
System 3ST: Unsere spezielle Version die eine extra Taste im Snapshot-Menu beinhaltet, mit der man Soundtracker-Module aus einem Programm herauslösen und separat abspeichern kann. Wir empfehlen unser Programm „Backtracker" um die gelösten Module abzuspielen.
System 3: Eine weitere Hackerversion, die Snapshot in komprimierter Form abspeichert.

Sollte man mal kein System mehr haben, weil die Diskette defekt ist, kann man System-Files auch aus dem Internet laden. Mittels Soundkarte lässt sich so ein File auch auf Kassette übertragen, von welcher man das System laden kann. Hat man es einmal eingeladen, sollte man eine neue Diskette formatieren (Format D1) und dann das System gleich abspeichern (SAVE d1;"system 3b" CODE 0,6656 bei Disciple).

Speziell zum +D/Disciple haben wir noch eine Menge nutzvoller Informationen zusammengestellt. Näheres gibt es auch auf unserer Homepage: http://www.ramsoft.bbk.org/

Spectrum 128 Editor Commands

Der 128k Spectrum sollte einst mit einem Keypad ausgeliefert werden. Obwohl es (ausser in Spanien) nicht dazu kam, beinhaltet das ROM trotzdem die Steuerung des Keypads.

Auch ohne Keypad kann man die Funktionen mit der normalen Tastatur aufrufen und mitunter können diese ganz hilfreich sein. Folgende Tasten müssen gedrückt werden:

Shifts	Taste	Funktion
EXT	T	Sprung zum Beginn der letzten Programmzeile
EXT	I	Cursor ein Wort nach links
EXT SHIFT	J	Cursor ein Wort nach rechts
EXT	P	Cursor spingt 10 Zeilen nach oben (etwa halber Screen)
EXT	N	Sprung zum Beginn der ersten Programmzeile
EXT	M	Sprung zum Ende der momentanen Programmzeile
GRAPH	X	Sprung zum Ende der momentanen Programmzeile
GRAPH	Y	Sprung zum Anfang der momentanen Programmzeile
EXT DELETE		Funktion noch nicht herausgefunden ??????
EXT	W	Lösche das Wort rechts vom Cursor und setze Leerzeichen
EXT	E	Lösche das Wort links vom Cursor
EXT	J	Lösche die Zeile links vom Cursor
EXT	K	Lösche die Zeile rechts vom Cursor
EXT SHIFT	K	Lösche das Zeichen rechts vom Cursor
GRAPH	Z	Schaltet zwischen Eingabe im unteren Bildschirmbereich oder oberen Bildschirmbereich hin und her.

Diese Information stammt von John Garner (Breezer)

Tips & Tricks

Hallo Adventurefreunde!!

Bei unserer heutigen Lösung greifen wir wieder auf ein Programm aus dem Hause „Artic Computing“ zurück. Da dieses Label in der Anfangszeit des Spectrum recht viele und sowohl inhaltlich gute als auch spielbare Adventures veröffentlicht hat, haben wir uns in der Vergangenheit auch immer wieder gerne mit diesen Programmen beschäftigt. Nachdem wir bereits die Adventures „C - Ship of Doom“ und „D - Espionage Island“ erfolgreich bewältigt haben, kommen wir heute zum Adventure „E - Golden Apple“. Dieses Programm ist in Spectrumkreisen ja zu einem richtigen Klassiker geworden und darf deshalb in keiner Sammlung fehlen. Unserer unmassgeblichen Meinung nach, ist dieses das von der Spielanlage her beste Adventure aus der Reihe. Auf unserem Lösungsweg werden wir uns in insgesammt 66 Locations herumtreiben. Damit ist das Adventure einerseits nicht übermässig gross, andererseits sagt die Anzahl der Locations noch nichts über den Spielwert aus. Hier nun noch kurz der Spielinhalt bzw. die Hintergrundgeschichte. Wie es sich für ein Adventure gehört, spielt das Programm in der Nähe eines Waldes, in dem sich wieder allerlei Dinge finden lassen. Ausserdem gibt es ein Haus zu durchsuchen sowie einige Translokalisationen zu überstehen. Ziel ist es, den Golden Apple zu finden und schliesslich in das Arbeitszimmer zu bringen. Bevor wir aber den Golden Apple bekommen, müssen wir erst 12 Schätze aufspüren und einsammeln. Dies sind folgende Gegenstände:

Silver bar, brooch, bearskin rug, diamond, gold coin, onyx sculpture, platinum ring, emeralds, silk gloves, ruby, sapphire, jewellery.

Da wir nun wissen, worin unsere Aufgabe besteht, macht es keinen Sinn weiter mit der Ausführung zu warten. Kommen wir zum Plan und seinen Locations/Gegenständen.

01) On a road near a mansion
02) On a small country road
03) In a wood A
04) In a wood B / clear stream
05) In a wood C / small tree
06) Up a tree / sharp axe
07) In a wood D / heavy log
-> some planks, silver bar
08) In the mansion grounds
09) In the flower garden
/ some beautiful flowers, key, handkerchief
10) At a vegetable plot / some carrots
11) In a greenhouse
/ empty watering can, some seeds
12) In the gatehouse
/ gas main lever, box of matches
13) In the front porch
14) In a hallway
15) In the living room / painting, brooch
16) In the dining room / table
17) On the top of the table / gas lamp
18) On the landing
19) In a bedroom / small bed,
dust all over the floor, bearskin rug, whistle
20) In the study / walk-in safe
21) On a hilltop
22) North of the hill / dark cave
23) In a cave
24) In a spooky room / ghostly shadow, hole
25) Down a hole / long rope, strong shovel
26) In a large cavern / stalactite
27) In a small high alcove / round stone
28) In a round cave
/ pool of liquid, plug, diamond
29) West of the hill
30) In a meadow
31) On a beach A
32) On a beach B / tall cliff
33) At a harbour / huge ship
34) On a ship / large net
35) At the east of the hill
/ deep lake, some fish, salmon
36) In a wooded glade
/ starving beggar, gold coin
37) South of the hill

/ deep wide ravine, broken bridge
38) At the cliff top / onyx sculpture
39) On a strange beach / wreck
40) Inside the wreck / knife
41) At a rockface
/ mean crocodile, crack in the rock
42) In a metal corridor
43) In a green room / sad guard
44) In a light green room / green sphere
45) In a blue room / panel
46) On a steep slope
47) At a dead end
/ platinum ring, broken glass
48) In a red room
/ pot of emeralds, glass case
49) In a hard corridor
50) In a soft corridor / pit
51) In a black room / box, silk glove
52) At the bottom of the pit
53) On the edge of a drop
/ flipswitch, sheer drop, hover taxi
54) On the other side of the drop
55) In a low room
/ mysterious hallway, cloud of gas
56) In a strange hall / large ruby
57) In a very samll room
/ large cage with very deranged parot
58) In a room level with the sea bed
/ stronge window
59) In an airlock / red button, exit, hatch
60) On the sea bed / sapphire
61) In a small recess
/ tin of silver spray paint
62) In a long corridor
63) In the computer room
/ computer, some jewellery
64) In a tiny room / shimmering light
65) Inside the safe
/ dim chamber, large notice
66) In a dim chamber
/ golden apple, stone medusa

Soweit die Locations des beigefügten Planes. Kommen wir nun aber ohne lange Umschweife zur Lösung dieses Klassikers. Beginnend an unserem Ausgangsort machen wir so weiter:

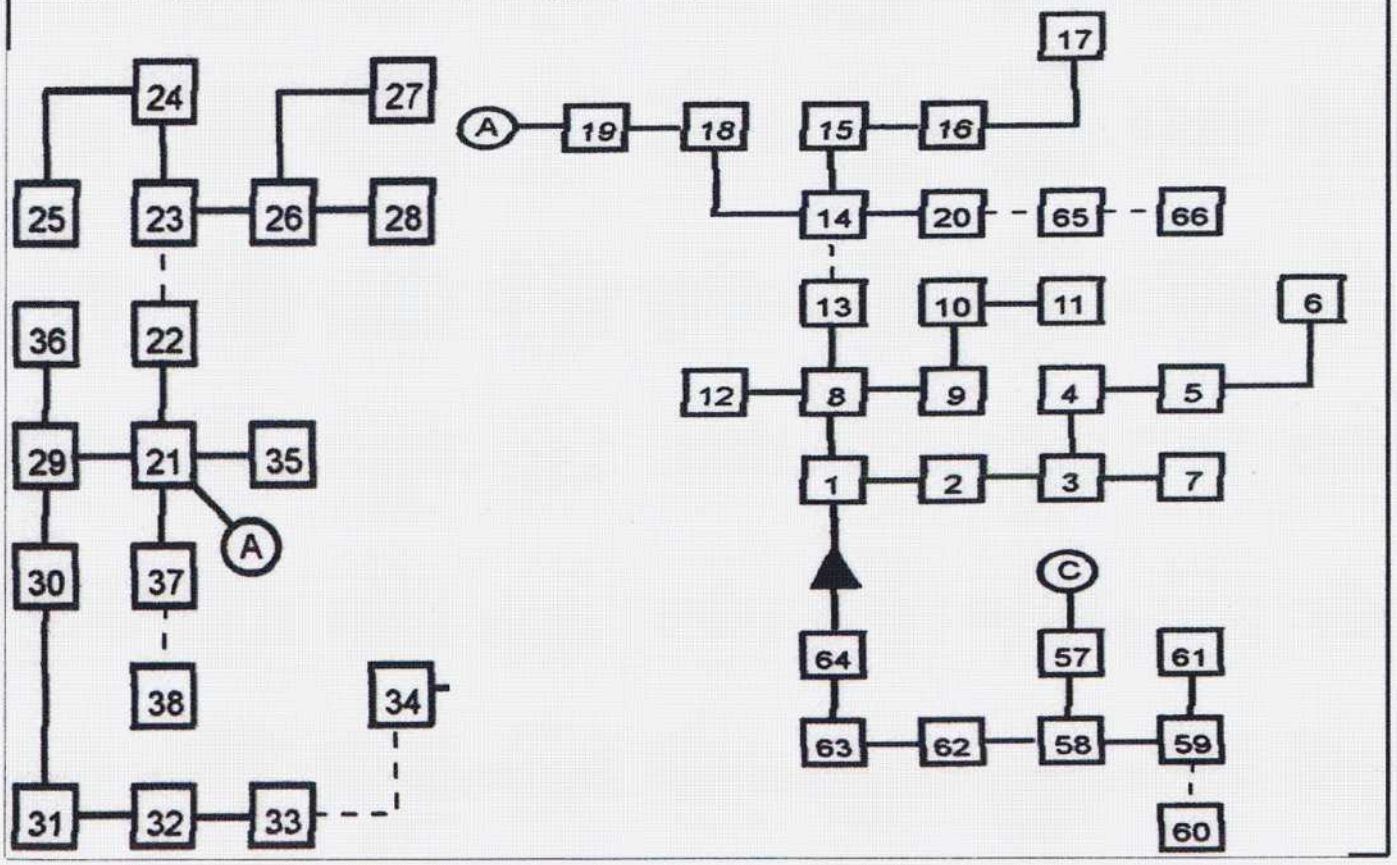
E, E, N, E, climb tree, get axe, D, W, S, E, chop log, look (wir finden ein Silberbarren), get bar (die Holzklötze werden zu Brettern), get planks, W, W, W, N, E, N, E, get seeds, get can, W, plant seeds, S, W, S, E, E, N, fill can (mit Wasser), S, W, W, N, E, N, water seeds, look (Karotten sind hier gewachsen), get carrot, S, smell flowers, get key, get handkerchief, W, W, pull lever, get matches, E, N, unlock door, go door, N, examine painting (wir finden eine Brosche), get brooch, E, climb table, get lamp, D, W, S, climb stairs, W, examine dust, look (wir entdecken eine Bärenfelldecke), get rug, push bed, look (wir finden eine Trillerpfeife), drop axe, get whistle, E, D, E (wir sind jetzt im Arbeitszimer und wir sollten alle unsere Schätze hier einlagern), drop brooch, drop bar, drop rug, W, climb stairs, W, cover mouth (mit dem Taschentuch), sleep (bis der Morgen anbricht. Wir haben nun die Möglichkeit bei Tageslicht 300 Schrite zu tun), drop handkerchief (wir sollten uns überzeugen, dass wir folgende Gegenstände dabei haben: plank, whistle, carrots, lamp, matches, key), blow whistle (wir sind jetzt auf dem Gipfel eines Hügels), N, go cave, on lamp, N (wir sehen einen geisterhaften Schatten), off lamp (wir können jetzt in die Höhle gehen), go hole, on lamp, get shovel, get rope, U, S, E, climb stalactites, get stone, D, E, throw stone (der Stein lösst sich auf und zurück bleibt ein Diamant), pull plug, get diamond, W, W, S, S, off lamp, W, S, S, E, E (wir sollten uns jetzt eigentlich am Hafen befinden), go ship, get net, D, W, W, N, N, E, E, catch fish (wir fangen einen Lachs), look, drop net, take salmon, W, W, N, give salmon (der Bettler gibt uns eine Goldmünze), S, E, S (wir sehen jetzt eine eingestürzte Brücke), repair bridge (mit den Brettern und dem Seil), cross bridge, get sculpture, N, N, E, get net, catch fish, look, drop net, get salmon, W, blow whistle (wir befinden uns nun wieder im Schlafzimmer), E, D, E, drop coin, drop sculpture, drop diamond, W, climb stairs, W (nochmals nachsehen, dass wir auch bestimmt folgende Sachen dabei haben: carrot, lamp, matches, key, salmon, shovel), blow whistle (zurück auf den Gipfel des Hügels), W, S, S, E, E, go ship (wenn wir jetzt die Segel setzen, gibt es kein zurück mehr),

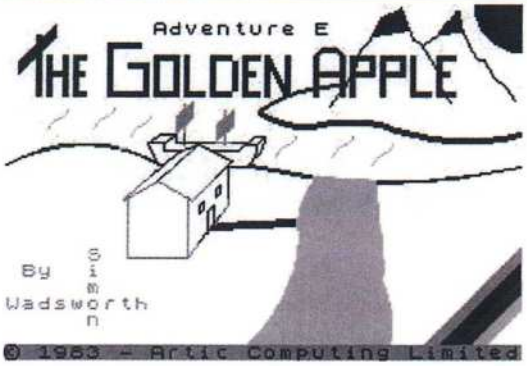
sail ship (wir sind jetzt an einem fremden Strand), go wreck, get knife, E, E, feed crocodile (mit dem Lachs), go crack, N (im grünen Raum), give carrot (dem traurigen Wächter, der nun einen Geheimgang frei gibt), go passage, get sphere, W, S, S, slide panel, go opening, roll sphere (wir hören ein Geräusch, wie wenn etwas zerbricht), E (wir finden zerbrochenes Glas und einen Platinring), get ring, get glass, W, N, N, E (in den roten Raum), sing (durch unseren schauderhaften Gesang zerbrechen wir die Glasvitrine), look, get emeralds, W, N, go passage, E, S, S (in den schwarzen Raum), get box, unlock box (mit dem Schlüssel), look (wir finden ein Paar Seidenhandschuhe), drop box, get gloves, N, dig (wir entdecken eine Grube), look, drop shovel, go pit, W, throw knife, go taxi (ein Luftkissentaxi erscheint und bringt uns auf die andere Seite), W, crawl (um unter der Gaswolke durchzukommen), go hall, get ruby, E, E, go taxi, E, S, S, E, hold breath, push button, go hatch, get sapphire, N, push button, N, drop key, get tin, S, go exit, W, W, examine computer, type 2B, look, drop lamp, get jewellery, N, go light (wir sind jetzt wieder auf der Strasse in der Nähe des Wohnhauses), N, N, go door, E, drop all, look, get glass, get tin, score (unser Punktestand sollte jetzt bei 92/100 liegen und der Safe sollte nun offen sein), spray glass (um einen Spiegel zu erhalten), go safe, read notice, hold mirror (um uns vor dem Blick der Medusa zu schützen), go chamber, get apple, W, W, drop apple, score....100/100 und das Adventure ist gelöst.

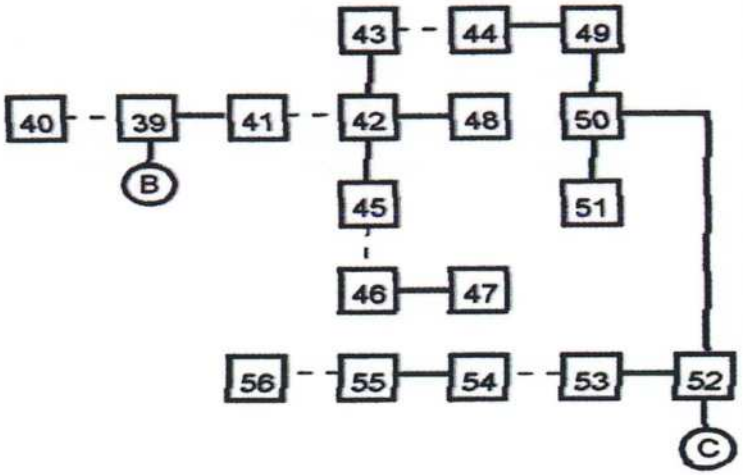
Wir hoffen auch ihr hattet wieder etwas Spass bei der Lösung dieses Programmes. Aber da sind noch einige ungelöste Adventures, die es anzupacken gilt. Also lets do it.....

Bis demnächst an dieser Stelle mit einem neuen Abenteuer.

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen



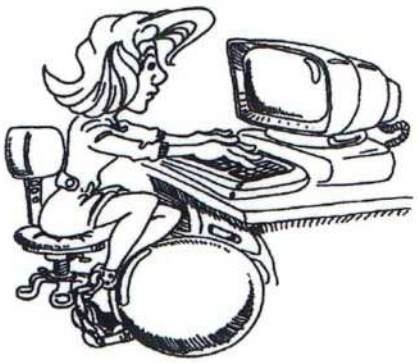




POKE-LISTE

Hier der erste Teil einer Multiface-Poke-Liste aus dem Internet. Wer den Rest nicht erwarten kann, die ganze Liste gibts im Internet unter:
http://www.geocities.com/SiliconValley/Lakes/6142/pokes.html

19 BOOT CAMP	33849,0 time
	33538,0:33539,195:35717,0 Ammo
	35718,0:36451,62,36452,0 No weight limit
	36451,62:36452,100:36453,0 always full speed
	1942 52472,0 lives; 46646,0 infinite rolls
1943	57538,0 energy
	53158,0 rolls
1985 - THE DAY AFTER	49852,255 255 lives
	49303,0 lives
1994	40315,0 lives
	38762,0 invincible
3DC	34298,201 immunity
	34036,0 jumps
	26955,0 oxygen
3D LUNAATTACK	56440,0 lives
	53111,255 255 lives
	56237,0 fuel
	57269,175 temperature
3D SPACE WARS	26244,0:26949,0 lives
3D STARFIGHTER	35714,183 energy
3D STARSTRIKE	56733,0 shields and lasers
3D STARSTRIKE 2	40528,0:33661,161 fuel
	33674,161 cool lasers
	33696,161 shields
3D TANK DUEL	51311,0 lives
3D TUNNEL (48K)	29711,0 lives
720o	40774,0 lives
	35357,0 tickets
	40360,0 money
	41918,0 time



Preisliste

Neu:

MB 02+ Disketteninterface, Standardversion, 2K Eprom, 128k SRAM	310,00 DM 8BC
+ Extra 128k SRAM 55,00 DM, + Extra 256k SRAM 97,00 DM, + Extra 384k SRAM	139,00 DM 8BC
Echtzeit-Uhr (RTC-Chip) für MB02	39,00 DM 8BC
Umgebautes PC-Netzteil mit Stromversorgung für Spectrum, 2 Floppies und MB02	70,00 DM 8BC
MB02-Druckerkabel	25,00 DM
Spectrum +2A, neu und originalverpackt, komplett	430,00 DM
Didaktik Kompakt 48k Spectrum-komp. Rechner mit eingeb. 3,5" Laufwerk	300,00 DM KS
Didaktik Kompakt mit 128k Aufrüstung	415,00 DM KS
Zuschlag für AY-Soundeinbau in Didaktik Kompakt	15,00 DM KS
Didaktik M 48k 116,00 DM Didaktik M 128k	155,00 DM KS
Diskinterface D80 + Flopppy für Didaktik oder Spectrum	216,00 DM KS
B-Laufwerk für D80	116,00 DM KS
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	107,50 DM KS
Proface AT intern	100,00 DM KS
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	40,00 DM KS
128k Aufrüstung (nur für Hardware-Profis)	40,00 DM KS
128k Aufrüstung inkl. Einbau (Platine einschicken)	100,00 DM KS
Mice Maus (Maus die einfach am Kempston-Anschluß angeschlossen wird)	46,00 DM KS
+2 Kassettenrekorder	69,00 DM
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.	46,00 DM
Netzteil für +2A/B u. +3 oder Netzteil für +2 (auch 48k und 128k) Typ angeben	60,00 DM
Floppykabel für 2 Laufwerke	8,00 DM
Microdrive	48,00 DM
Multiface 128 (läuft auch am 48k)	50,00 DM
Abdeckhaube 48k+/128k	14,00 DM
Tastaturfolie 48k	20,00 DM
Tastaturfolie Spectrum +/128k, neue Qualität, altert nicht	40,00 DM
Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, je Stück	10,00 DM
Microdrive Cartridges (bespielt mit Original-Software)	7,00 DM
Plus 3 Kassettenkabel	14,00 DM
Spectrum +2 Lightpen	69,00 DM
Spectrum +3 Lightpen	52,50 DM
Silberpapier für ZX Printer	14,00 DM
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)	37,50 DM
+3 Laufwerksriemen	2,00 DM
Wafadrive Cartridges 16K=12,50 DM, 32K=14,50 DM, 64K	15,00 DM

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k, komplett mit allen Kabeln	280,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2, komplett mit allen Kabeln	184,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +2A, komplett mit allen Kabeln	160,00 DM
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, komplett mit allen Kabeln	195,00 DM
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi), komplett mit allen Kabeln + Einführungssoft.	125,00 DM
Sinclair Spectrum 48k + komplett, komplett mit allen Kabeln + Einführungssoftware	125,00 DM
+3 Laufwerk (geprüft)	143,50 DM
Interface I	120,00 DM
Opus Discovery Diskinterface mit 1 x 720k Drive	230,00 DM
Joystickinterface 1-Port 5,00 DM 2-Port	20,00 DM
Joystick (diverse Auswahl)	5,00 DM
Sinclair SJS-Joystick (+2/+3)	10,00 DM

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Liste an.
Preise zuzüglich Porto. Angebot solange Vorrat reicht.

Bestellungen an:SINTECH, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033
email: sintech@online.de http://www.sintech.onlinehome.de